



Onlinespieler abseits des Mainstreams

Harald Baumgartlinger

MMO(RP)Gs „Massively Multiplayer Online (Role-Playing) Games“ nehmen einen Sonderstatus unter den Onlinespielen ein, welcher durch den wachsenden wirtschaftlichen Erfolg, insbesondere durch den „breakthrough hit“ (Duchenaud et al. 2006: 407) World of Warcraft (WoW), auch an Bedeutung für die Medien- und Kommunikationswissenschaft gewinnt (vgl. Inderst 2009: 15; vgl. Seifert/Jöckel 2008: 297). Der Primus des Genres, WoW, repräsentiert gemeinsam mit einigen nahezu identen Titeln insgesamt 85 Prozent der gespielten MMOGs (vgl. Williams et al. 2008: 999). Daher befasst sich auch die Mehrheit der vorliegenden Studien mit eben diesen Spielen. Neue Formen von MMO(G)s können jedoch zu ebenso neuartigen Spielerfahrungen führen und damit unterschiedliche Nutzungsmotive befriedigen (vgl. Seifert/Jöckel 2008: 309) und folglich zu einem gänzlich anderen Spielerleben führen. Während im Mainstream die kooperativen Spielerbeziehungen überwiegen, dominiert in Darkfall Online der soziale Wettbewerb. Der von Williams et

al. 2008 verwendete Fragebogen diente als Rohling für die Kreation eines für die speziellen Anforderungen adaptierten Erhebungstools zur Erforschung der Spielertypologie und der Motive der Darkfall-Online-SpielerInnen. Die in der Onlinebefragung (N = 506) gesammelten Daten belegen, dass sich sowohl die Spielerdemographie, als auch die Motive der Spieler von den Mainstream MMOs unterscheiden. Zudem konnten realweltliche Eigenschaften der Spieler als signifikante Einflussfaktoren für die Spielzuwendung identifiziert werden.

1. Onlinespiele, virtuelle Welten und Avatare

Der Begriff Onlinespiele umfasst viele unterschiedliche Formen von Spielen, aber die Form, welcher am meisten Aufmerksamkeit widerfährt und die am häufigsten mit dem Begriff assoziiert wird, sind die Massively Multiplayer Online Games (MMOs). MMOs nehmen durch den wachsenden wirtschaftlichen Erfolg einen Sonderstatus unter den Onlinespielen ein: 2009 belief sich die Zahl der aktiven Abonnements auf 47 Millionen (vgl. Williams et al. 2009, 1). Das Genre gewinnt insbesondere durch den „breakthrough hit“ (Duchenaud et al. 2006: 407) *World of Warcraft* (WoW), auch an Bedeutung für die Medien- und Kommunikationswissenschaft (vgl. Inderst 2009: 15; vgl. Seifert/Jöckel 2008: 297).

In der virtuellen Welt werden die SpielerInnen durch eine singuläre Entität repräsentiert, ihren Charakter (vgl. Bartle 2004, 4). Der Charakter oder Avatar stellt die physisch verortete Präsenz als Person dar, durch die ein Individuum sich in der virtuellen Welt und gegenüber anderen repräsentiert. Durch den Avatar können die SpielerInnen Aktionen ausführen, wie kämpfen, Gefühle durch Gesten ausdrücken, mit anderen SpielerInnen interagieren, oder sich einfach durch den virtuellen Raum bewegen (vgl. Robbins 2009, 11). Der übergeordnete Begriff „virtuelle Welt“ wird von WissenschaftlerInnen verwendet, die sich mit der Erforschung von virtuellen Umgebungen beziehungsweise virtuellen

Realitäten beschäftigen (vgl. Chan/Vorderer 2006, 79). Virtuelle Welten sind in einem Computer oder Computernetzwerk implementiert, das eine Umwelt simuliert, die in sich geschlossen ist. Einige, jedoch nicht alle Entitäten in dieser Umwelt stehen unter der Kontrolle von Menschen. Aufgrund des Umstands, dass mehrere Individuen die Umwelt simultan manipulieren können, spricht man von einer „shared“ oder „multiuser“-Welt. Die Umwelt existiert und verändert sich kontinuierlich, selbst wenn keine Menschen anwesend sind und mit ihr interagieren. Das bedeutet, sie ist „persistent“ (vgl. Bartle 2004, 1). Eben diese Persistenz ist das entscheidende distinguierende Kriterium: „Persistence is the critically distinguishing quality that separates MMOGs from other types of games“ (Chan/Vorderer 2006, 82). Der Begriff Persistenz meint zum einen, dass das Spiel, also die virtuelle Welt, auch dann nicht aufhört zu existieren, wenn sich die SpielerInnen ausloggen. Eine virtuelle Welt existiert und entwickelt sich parallel zur realen Welt kontinuierlich weiter. Diese genrespezifische Eigenschaft bildet einen starken zusätzlichen Anreiz für eine ausgiebige Nutzung durch die SpielerInnen (vgl. Seifert/Jöckel 2008, 298). Die virtuelle Welt ist abgesehen von Wartungsarbeiten des Servers, Patches und technischen Problemen rund um die Uhr online und für SpielerInnen zugänglich. Durch diesen faktisch ununterbrochenen Zugang werden die Voraussetzungen für das Entstehen von komplexen sozialen Strukturen, Reputationssystemen und Ökonomien geschaffen (vgl. Chan/Vorderer 2006, 78 ff.).

Die Onlinerollenspiele sind aufgrund ihrer Popularität das vergleichsweise am besten erforschte Spielgenre, „doch mangelt es an Überblicksarbeiten, die verlässliche Zahlen zur Zusammensetzung der SpielerInnenschaft und allgemeine Nutzungsdaten liefern“ (Quandt/Wimmer 2008: 170). Die Mehrheit der Studien, die sich mit Videospielen beschäftigen, sind auf die SpielerInnenmotivation fokussiert (vgl. Chen et al. 2007: 3 ff.). Der Primus des Genres, WoW, repräsentiert gemeinsam mit einigen nahezu identen Titeln insgesamt 85 % der gespielten MMOGs (vgl. Williams et al. 2008: 999). Daher befasst sich auch die Mehrheit der vorliegenden Studien mit eben diesen Spielen. Neue Formen von MMORPGs können jedoch zu ebenso neuartigen Spielerfahrungen

führen, damit unterschiedliche Nutzungsmotive befriedigen (vgl. Seifert/Jöckel 2008: 309) und folglich zu einem gänzlich anderen Spielerleben führen. Das Ziel dieser Studie ist es, sich mit *Darkfall Online*, einem MMO abseits des Mainstreams – den anderen 15 % –, zu beschäftigen und dieses hinsichtlich der SpielerInnentypen und Nutzungsmotive zu untersuchen.

2. Mainstream versus Darkfall Online

Darkfall Online (2009) gehört zum Genre der MMORPGs, bietet jedoch im Gegensatz zu den Genregrößen wie *World of Warcraft* oder *Everquest* ein unlimitiertes Player-versus-Player-System (PvP). Auf PvP-Servern sind die SpielerInnen jederzeit angreifbar und können sich *de facto* überall gegenseitig attackieren und töten (vgl. Mortensen 2006: 405), „[t]here are no safe zones, there’s PvP everywhere“ (Aventurine 2011). Damit steht *Darkfall* im klaren Gegensatz zu den Mainstream-MMOs, wie beispielsweise *Everquest* (EQ): „While some servers allow for players to kill other players [...], the majority of EQ users spend time on player versus environment servers (PVE)“ (Taylor 2006: 30). Griffiths et al. befragten EQ-Spieler, welches das von ihnen am meisten favorisierte Feature beim Spielen wäre, lediglich 3,3 % gaben PvP an (vgl. Griffiths et al. 2004a: 483). Etliche Spiele verfügen über spezifische Spielserver oder Spielzonen für SpielerInnen, die an PvP interessiert sind. Die Anzahl der SpielerInnen, die PvP betreiben, ist jedoch im Vergleich zu den PvE-SpielerInnen sehr klein (vgl. Chan/Vorderer 2006: 78; Griffiths et al. 2004a, b; Poitzmann 2007; Taylor 2006; Yee 2005a). In *Darkfall* bildet PvP jedoch den zentralen, spielbestimmenden Faktor. Der Nervenkitzel, das Risiko sich in einer sanktionslosen virtuellen Parallelwelt zu bewegen und in die Rolle eines „Bösewichts“ zu schlüpfen, kann für manche SpielerInnen sehr anziehend sein (vgl. Götzenbrucker/Köhl 2008: 65). Die Mehrheit der SpielerInnen bevorzugt hingegen eine diffusere Form des Wettbewerbs (vgl. Chan/Vorderer 2006: 78). In *Everquest* und später in *World of Warcraft* wurde daher die Entscheidung getroffen, dezidierte PvP-Server einzurichten, um jenen einen Platz einzuräumen, die den Wunsch haben, sich mit anderen zu messen, aber auch um jene Spieler zu schützen, die diese Art von Nervenkitzel nicht wollen (vgl. Mortensen 2006: 404 f.). In *Darkfall* müssen die SpielerInnen jedoch jederzeit mit einer Konfrontation rechnen, bei der sie ihr gesamtes Hab und Gut, das sie bei sich tragen, verlieren können. Hieraus kann die Annahme abgeleitet werden, dass sich *Darkfall* gravierend von den Mainstream-MMOs unterscheidet, was auch durch die Werbung auf der offiziellen Website suggeriert wird: Mit Slogans wie „Role-playing, strategy, and shooter action in a MMOG“ und „Ultimate PvP action, the #1 choice of top players and clans“ (Aventurine 2011) wird

bewusst der Player-versus-Player-Aspekt hervorgehoben. Dieses überaus kompetitive, auf sozialen Wettbewerb ausgerichtete Game Setting müsste demzufolge zu einem gänzlich anderen Spielerleben führen.

3. Forschungsstand zur Spielmotivation

Die Mehrheit der Studien, die sich mit Videospielen beschäftigen, sind auf die SpielerInnenmotivation fokussiert (vgl. Chen et al. 2007: 3 ff.). Häufig genannte Motivationen sind Erfolg (vgl. Fritz 2008; Poitzmann 2007; Sherry et al. 2006; Williams et al. 2008; Yee 2006a, b), soziale Interaktion (vgl. Chan/Vorderer 2006; Fritz 2008; Griffiths et al. 2003; 2004a; Sherry et al. 2006; Yee 2006a, b), das Streben nach Macht und Kontrolle (vgl. Fritz 2008), aber auch Verwirklichung bzw. Selbstentwicklung (vgl. Götzenbrucker/Köhl 2008). Sie stellen bedeutende Motivationen dar, die je nach individueller Präferenz der SpielerInnen von unterschiedlicher Bedeutung sind und die sich zudem auch ändern können (vgl. Bartle 2004; Götzenbrucker/Köhl 2008; Seifert/Jöckel 2008). Auch soziodemographische Faktoren sind von zentraler Bedeutung (vgl. Götzenbrucker/Köhl 2008; Griffiths et al. 2003/2004b; Grüninger et al. 2008; Hartmann 2008; Seifert/Jöckel 2008; Sherry et al. 2006; Quandt/Wimmer 2008; Williams et al. 2008; Yee 2006a, b), aber auch Herausforderungen und Wettstreit des Spieles sowie die Möglichkeit, in die Phantasiewelt einzutauchen und der Realität zu entfliehen (vgl. Chen et al. 2007: 3 ff.; Sherry et al. 2006; Williams et al. 2008; Yee 2006a, b). Die Frage nach dem Warum steht also aus gutem Grund im Fokus der Wissenschaft, denn „understanding MMORPG players is fundamentally about understanding why they are playing the game“ (Yee 2004). Der wichtigste Beitrag dieser Studien liegt in der Spezifizierung der zentralen Faktoren, warum Menschen Videospiele nutzen. Darüber hinaus ist es jedoch erforderlich, die Mediennutzung und ihre Effekte in Relation zu den Motivations-Sets zu betrachten, um im nächsten Schritt die Faktoren zu bestimmen, die die Entscheidung für die Nutzung des einen bzw. anderen Mediengenres beeinflussen (vgl. Sherry et al. 2006: 222 f.). Insgesamt präsentiert sich der Forschungsstand zur Unterhaltsamkeit von

Computerspielen jedoch eher als Forschungslücke, es mangelt an einschlägigen und interdisziplinären Forschungsarbeiten, die verlässliche Zahlen über die Zusammensetzung und Spielmotivationen der SpielerInnen Auskunft geben können. Zudem wird die mangelnde Kooperation kritisiert, wo doch gerade der wissenschaftliche Gegenstand, „Computer-spiele(n)“ ein Paradebeispiel für die Notwendigkeit und den Nutzen von interdisziplinärer Integration und Kooperation darstellt (vgl. Klimmt 2008: 67; ebd. 36 f.; Quandt/Wimmer 2008: 170).

4. Das Untersuchungsdesign

Ausgehend von den bisherigen Ausführungen können folgende grundlegende forschungsleitende Fragestellungen formuliert werden:

1. Wer spielt *Darkfall Online*?
2. Unterscheidet sich die SpielerInnendemographie von anderen MMOs?
3. Existieren unterschiedliche Spielererlebnisse im Vergleich zu anderen MMOs?
4. Welche Nutzungsmotive haben *Darkfall-Online*-SpielerInnen?

Die Zielsetzung dieser Untersuchung ist eine partielle Replikation der von Williams et al. (2008) durchgeführten Studie zur SpielerInnentypologie und ihren Motiven. Hierbei sollen die Ergebnisse dieser und anderer Studien unter der besonderen Berücksichtigung des spezifischen und kompetitiven Charakters von *Darkfall Online* und seiner SpielerInnen überprüft werden. Der von Dimitri Williams und seinen Kollegen Nick Yee und Scott E. Caplan eingesetzte Fragebogen diente als Rohling für die Kreation eines an die spezifischen Anforderungen adaptierten Erhebungstools. Onlinebasierte RezipientInnenbefragungen von MMO/FPS-(First-Person-Shooter)-SpielerInnen wurden in den letzten Jahren unter anderem von Cypra (2005), Griffiths et al. (2003), Hartmann (2008), Jansz/Tanis (2007), LaRose et al. (2006), Quandt/Wimmer (2008), Williams et al. (2008) und Yee (2005a, b, c, 2006a, b) als Erhebungsmethode eingesetzt. Die Nutzungsmotive wurden mittels der zehn Faktoren umfassenden Item-Batterie von Williams et al. (2008) erhoben. Diese Item-Batterie ist besonders erprobt und wurde bereits in den Studien von (Seifert/Jöckel 2008; Williams et al. 2008; Yee 2005b) eingesetzt. Um den

spezifischen, kompetitiven Spielcharakter von *Darkfall* zu berücksichtigen und möglichst das gesamte antizipierte Spektrum an Motivationen abzudecken, wurde die Batterie um fünf zusätzliche Items von Yee (2005b) sowie einem von Jansz und Tanis (2007) erweitert. Die befragten Personen konnten auf die jeweilige Frage mittels einer fünfteiligen Likert-Skala antworten, wobei das Spektrum von „stimme voll und ganz zu“ bis „stimme überhaupt nicht zu“ reichte. Die Befragung wurde unter anderem im offiziellen *Darkfall*-Forum beworben und vom 13.05.2011 bis zum 21.06.2011 durchgeführt, was einem Zeitraum von vierzig Tagen entspricht. Während dieses Zeitraums wurde der Forum Thread regelmäßig aufgesucht, um die Community über den Status der Befragung auf dem Laufenden zu halten. Etwaige Fragen der Besucher wurden beantwortet und Foreneinträge kommentiert. Die Intention, die mit diesen Aktivitäten verfolgt wurde, war die zusätzliche Aktivität im Thread, um Aufmerksamkeit zu generieren. Der Fragebogen umfasste insgesamt 30 Fragen mit 58 Items und beinhaltete neben den bereits erwähnten Item-Batterien allgemeine Fragen zur Spielzuwendung, Gruppenzugehörigkeit, Mediennutzung sowie umfassende demographische Daten. Die so gewonnenen Daten werden mittels einer Faktorenanalyse untersucht. Dieses Verfahren wird vor allem bei explorativen Studien angewendet und dient der Entschlüsselung wechselseitiger Beziehungen zahlreicher Variablen. Die einzelnen Faktoren können gemäß ihrer Korrelationen zueinander in unabhängige Gruppen zusammengefasst und ihre Zusammenhänge erklärt werden. Sukzessive kann somit die Gesamt-Varianz der Spielmotivation erklärt werden (vgl. Bortz 1999: 495 ff.).

5. Ergebnisse der Untersuchung

Von den 655 gesammelten Datensätzen waren 149 aufgrund fehlender oder eindeutig falscher Angaben nicht verwertbar und wurden aus dem Sample entfernt. Die verbliebenen 506, das entspricht 77 % der gesamten Stichprobe, wurden für die Analyse herangezogen. Die benötigte Zeit zum Ausfüllen des Fragebogens betrug im Mittel 10,71 Minuten (Median =

6,266). Binnen zwei Tagen wurden 361 Fragebögen ausgefüllt, was 71 % der Gesamtstichprobe entspricht. US-AmerikanerInnen stellen mit 30,8 % die mit Abstand größte Population dar, gefolgt von Deutschen mit 10,6 %, BritInnen mit 9,88 % und KanadierInnen mit 5,73%. SchwedInnen, NorwegerInnen und DänInnen sind mit jeweils 3,3 % ebenfalls stark vertreten. Die österreichischen SpielerInnen liegen mit 2,17 % gleichauf mit den SpanierInnen und sind somit in Relation zur realen Bevölkerung des Landes ebenfalls überproportional stark vertreten. Der ermittelte Altersdurchschnitt der *Darkfall*-SpielerInnen liegt bei 26,31 Jahren (SD = 8,0, Median = 24,00) und rangiert damit deutlich unter den Werten von Williams et al. (2008), welche ein Durchschnittsalter von 31,16 Jahren (SD = 9,65, Median = 31,00) ermittelten. Aventurine, der Entwickler von *Darkfall*, gab den tatsächlichen Altersdurchschnitt der Abonnementinhaber mit 27,89 Jahren an. Dies deutet auf eine leichte, methodisch bedingte Verzerrung der Stichprobe hin, was sich damit begründen lässt, dass ältere SpielerInnen Foren seltener aufsuchen und daher nicht in ausreichender Zahl rekrutiert werden konnten (vgl. Quandt/Wimmer 2008, 177). Die infolge der unkontrollierten Onlineerhebung entstandene Verzerrung durch „heavy user“ (vgl. Yee 2005c: 8) hält sich jedoch in Grenzen. Der Unterschied wird im Vergleich der Altersgruppen besonders deutlich, insbesondere im College-Alter von 18 bis 22 Jahren (27,33 % vs. 12,4 %) und bei den 30-39 Jährigen (21,98% vs. 36,39%). Diese Werte stehen im Einklang mit den Ergebnissen von Yee (2005a), wonach PvP-SpielerInnen tendenziell jünger sind (vgl. Yee 2005a).

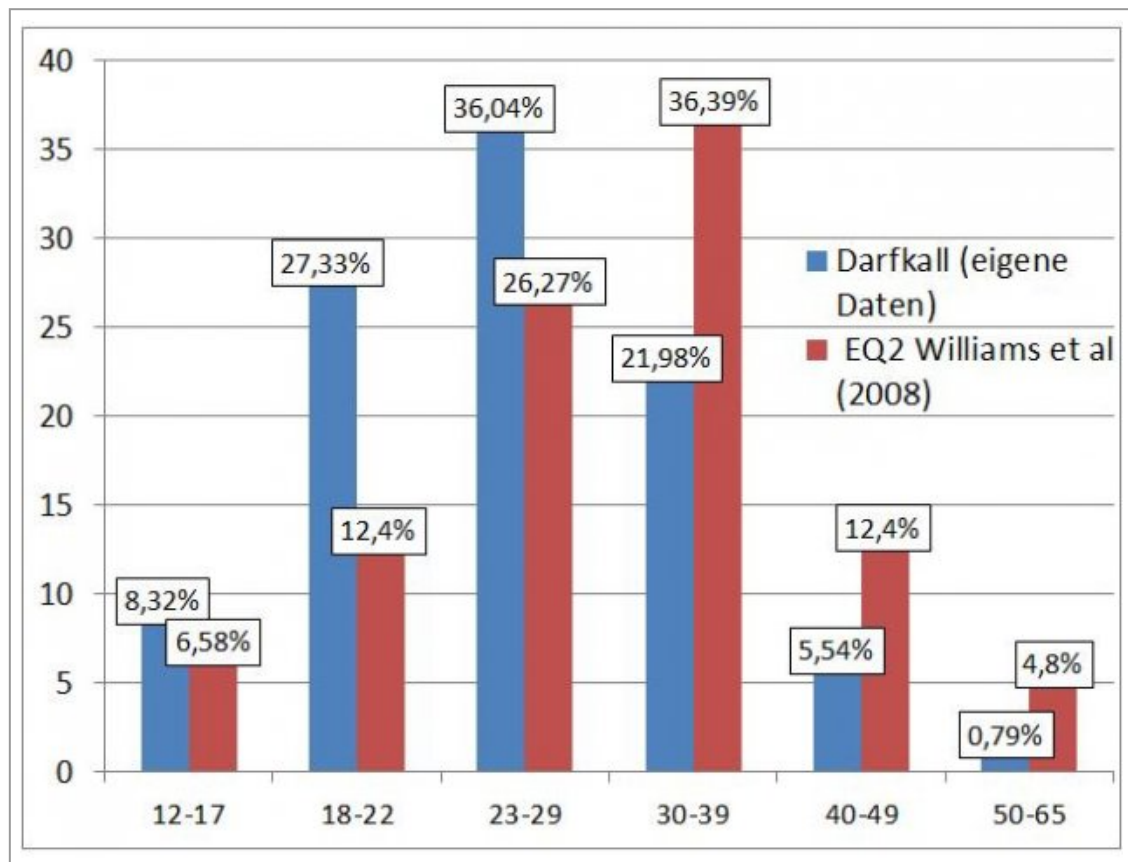


Abbildung 1: Vergleich der Darkfall- und Everquest-2-Spieler

Die Spielzeiten wurden in drei Variablen getrennt erfasst, und zwar aus folgendem Grund: In *Darkfall* können SpielerInnen den Avatar mittels Makros steuern. „Makros sind eine Zusammenfassung mehrerer Programmfunktionen einer Applikation, die automatisch ausgeführt werden“ (Winkler 2007: 491). Diese Makros können die SpielerInnen im aktiven Spiel unterstützen oder in Abwesenheit der SpielerInnen (afk, „away from keyboard“) ausgeführt werden. Die *Darkfall*-SpielerInnen sind durchschnittlich 21,76 Stunden pro Woche (Md = 20,0) aktiv im Spiel und kommen auf eine Gesamtspielzeit von 36 Stunden (Md = 30,0) inklusive der Zeit, in der sie teilweise oder zur Gänze abwesend sind. Die Zeitaufwendung für andere Spiele beträgt im Mittel 10,4 Stunden (Md = 5). Die aktive Spielzeit liegt damit leicht unter den von Yee (2006a) ermittelten 22 Stunden pro Woche (vgl. Yee 2006a, 2) sowie den 24,6

Stunden (Md = 20) bei Cypra (vgl. Cypra 2005: 77) und den 25,86 Stunden bei Williams et al. (vgl. Williams et al. 2008, 1002). Die Unterschiede zwischen den Altersgruppen bei der aktiven Spielzeit und der Zeitaufwendung für andere Spiele sind signifikant $p < ,002$ bzw. $p < ,000$ (Kruskal-Wallis-Test). Die Top-10 % der SpielerInnen kommen auf eine durchschnittliche aktive Spielzeit von 53 Stunden und eine Gesamtspielzeit von 98 Stunden pro Woche und liegen damit im Spitzenfeld. Bei Griffiths et al. (2003) waren es 15 % der Spieler, die mehr als 50 Stunden spielten (vgl. Griffiths et al. 2003: 85), im Vergleich zu Williams et al. (2009).

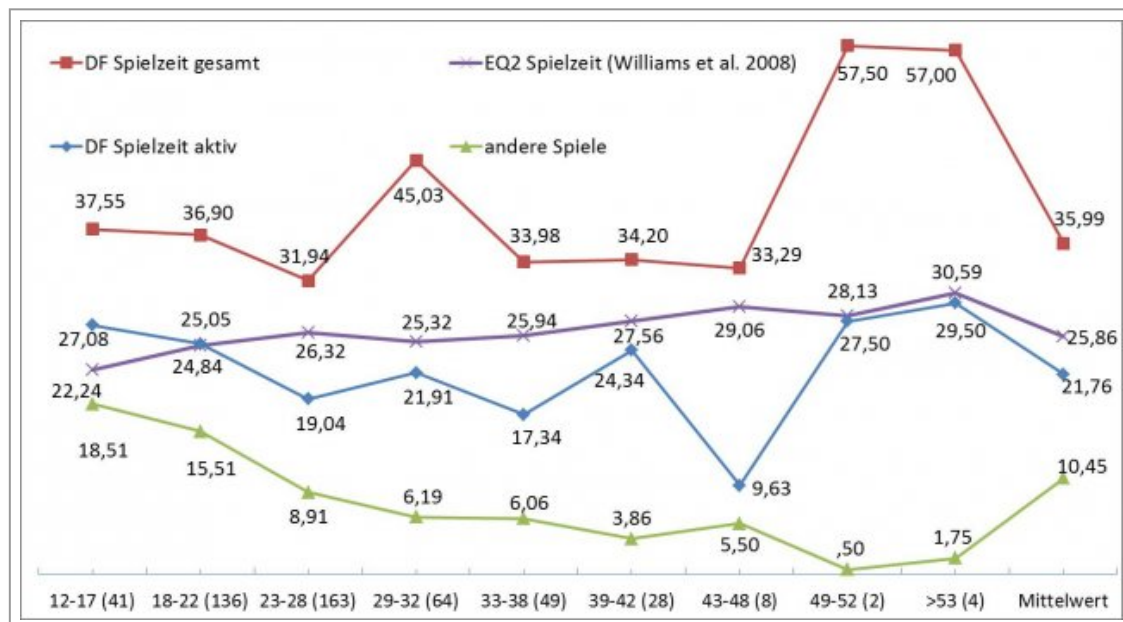


Abbildung 2: Durchschnittliche Spielzeiten pro Woche nach Altersgruppen

Die Zeitaufwendung für andere Spiele nimmt tendenziell mit postgraduaalem Bildungsniveau ab. SchülerInnen und Studierende investieren am meisten Zeit in andere Spiele. Sie verfügen über ein größeres Zeitbudget und mehr Flexibilität und können daher insgesamt mehr Zeit mit Spielen verbringen (vgl. Griffiths et al. 2004b: 92 ff.).

Die Faktorenanalyse der 16 Motiv-Items förderte 5 Motiv-Dimensionen zutage: soziale Interaktion, Immersion, sozialer Wettbewerb, Erfolg und Eskapismus. Im Gegensatz zu Williams et al. (2008) und Yee (2005b) stellt

die Motivdimension Eskapismus einen eigenen Faktor dar, welcher bei den vorangegangenen Studien im Faktor Immersion integriert ist. Der wesentliche Unterschied betrifft jedoch den Faktor Erfolg: Die Faktorenanalyse ergab zwei voneinander unabhängige Motivdimensionen. Das ist insofern bemerkenswert, als Williams et al. (2008) argumentieren, dass der Faktor Erregung (Arousal), der Adrenalinkick beim Spielen, welchen Sherry et al. (2006) in ihrer spielgenreübergreifenden Studie ermittelten, in MMOs faktisch nicht existiere und dass dies zudem ein Faktor sei, in Bezug auf den sich die Motivationen von MMO-SpielerInnen und Ego-Shooter-SpielerInnen unterscheiden (vgl. Williams et al. 2008: 996 f.). Diese Annahme trifft für *Darkfall* und seine SpielerInnen offenbar nicht zu.

Soziale Interaktion	Immersion	Sozialer Wettbewerb	Erfolg	Eskapismus
Beziehungen aufbauen	Rollenspiel	Andere Spieler zu dominieren	Die Spielmechanik ergünden	Entspannung vom Alltag
Mit anderen Chatten	Charakteranpassung	Andere Spieler zu ärgern	Eine tolle Ausrüstung besitzen und mächtig zu sein	Der realen Welt entfliehen
Realweltliche Probleme thematisieren	Erforschung	Der Adrenalinkick beim Spielen	Einen eigenständigen, unabhängigen Charakter haben	
Teamplay		Sich mit anderen zu messen		

Abbildung 3: Die fünf gebildeten Motivdimensionen mit den jeweils zugeordneten Motiv-Items.

Abbildung 3: Die fünf gebildeten Motivdimensionen mit den jeweils zugeordneten Motiv-Items

Das Leistungsverhalten ist durch unterschiedliche Ziele motiviert. Während manche Menschen motiviert sind, ihre Überlegenheit über andere zu etablieren und diese zu dominieren, sind andere Menschen

bestrebt, ihre Leistung zu verbessern. Es kann daher zwischen egozentrierter und aufgabenbezogener Orientierung unterschieden werden. Diese beiden Orientierungen stehen orthogonal zueinander (vgl. Franken/Brown 1995: 176). Der Wettbewerb in Computerspielen wurde als eine Herausforderung eingeführt, die gestellten Aufgaben zu meistern und die Hindernisse einer Spielsituation zu überwinden, was Vorderer et al. (2003) als kompetitive Elemente bezeichnen. Wettbewerb kann in vielen Computerspielen jedoch auch aus einer sozialen Situation entstehen, in der SpielerInnen mit GegnerInnen konkurrieren, welche von einer KI oder anderen SpielerInnen gesteuert werden. Um diese Form von Wettbewerb in Computerspielen von den kompetitiven Elementen zu unterscheiden, bezeichnen Vorderer et al. ihn als sozialen Wettbewerb (social competition): „Social competition can be regarded as a process which develops by competitive actions performed by individuals or social entities in order to maintain their own interests to the disadvantage of others“ (Vorderer et al. 2003: 4; vgl. ebd).

Während zwischen den Geschlechtern keine signifikanten Unterschiede hinsichtlich der Motive festgestellt werden konnten, bestehen zwischen den Altersgruppen signifikante Unterschiede bei den Faktoren sozialer Wettbewerb $p < ,000$ sowie signifikante Unterschiede für den Faktor Eskapismus $p < ,009$ und soziale Interaktion $p < ,054$ (Kruskal-Wallis-Test).

Altersgruppen		soziale Interaktion	Immersion	sozialer Wettbewerb	Erfolg	Eskapismus
12-17	N 42					
	Mittelwert (SD)	3,01 (0,82)	2,34 (0,93)	3,68 (0,69)	3,87 (0,68)	2,96 (1,14)
18-22	N 138					
	Mittelwert (SD)	2,79 (0,79)	2,43 (0,97)	3,45 (0,87)	3,50 (0,86)	2,81 (1,12)
23-29	N 182					
	Mittelwert (SD)	2,69 (0,77)	2,34 (0,94)	3,36 (0,78)	3,63 (0,79)	3,07 (0,96)
30-39	N 111					
	Mittelwert (SD)	2,59 (0,76)	2,56 (0,90)	2,97 (0,81)	3,59 (0,79)	3,29 (0,93)
40-49	N 28					
	Mittelwert (SD)	2,58 (0,84)	2,62 (1,06)	2,71 (0,75)	3,79 (0,58)	3,23 (1,11)
50-65	N 4					
	Mittelwert (SD)	2,50 (0,68)	2,71 (0,44)	2,77 (0,90)	3,92 (0,57)	3,13 (1,44)
Insgesamt	N 505					
	Mittelwert (SD)	2,72 (0,79)	2,43 (0,94)	3,28 (0,82)	3,62 (0,80)	3,05 (1,04)

Abbildung 4: Motive für die Nutzung von Darkfall, gegliedert nach Altersgruppen

Die Jugendlichen wiesen den höchsten Wert bei der sozialen Interaktion auf. Dieses Ergebnis widerspricht der Studie von Griffiths et al. (2004b), wonach die sozialen Aspekte des Spielens zwar für alle Altersgruppen den beliebtesten Aspekt des Onlinespielens ausmachen, diese jedoch bei den Erwachsenen einen größeren Stellenwert einnehmen als bei den Jugendlichen (vgl. Griffiths et al. 2004b: 93). Der Faktor Immersion, das individuelle Gestalten des Charakters und das Rollenspiel spielen für Jugendliche hingegen nur eine untergeordnete Rolle. Mit zunehmendem Alter der Spieler nimmt diese Motivdimension tendenziell einen größeren Stellenwert ein. Besonders deutlich zeigen sich die Unterschiede der Altersgruppen beim sozialen Wettbewerb: Für Jugendliche ist der soziale Wettbewerb, sich mit anderen SpielerInnen im Kampf zu messen, sie zu dominieren und ärgern, von weitaus höherer Bedeutung als für ältere SpielerInnen. Die Unterschiede zwischen den gebildeten Altersgruppen sind zwischen den 12-17, 18-22 und 23-29 gegenüber den über 30

Jährigen signifikant $p < ,000$. Beim letzten Faktor, Eskapismus, bestehen signifikante Unterschiede zwischen den 18-22 und den 30-39 Jährigen $p < ,003$. Die Erklärung hierfür liegt im Anstellungsverhältnis. Berufstätige Personen weisen einen signifikant höheren Wert bei der Motivdimension Eskapismus auf $p < ,000$. Während bei den 30-39 Jährigen 73,8% einer Vollzeitbeschäftigung nachgehen, sind es bei der Gruppe der 18-22 Jährigen lediglich 22,5%. Der Stress im Berufsleben könnte daher für ein stärkeres Bedürfnis nach Entspannung und Erholung verantwortlich sein, welches durch das Spielen befriedigt wird. Dieser Befund steht im Einklang mit Griffiths et al. (2004a) welche annehmen, dass Menschen die in ihrem Leben unter Stress oder Erfolgsdruck leiden, das Spielen als eine Möglichkeit zur Entspannung oder Flucht von ihrem Lebensalltag sehen (vgl. Griffiths et al. 2004a: 485).

6. Fazit

Oftmals reduzieren sowohl die Medien als auch WissenschaftlerInnen die ComputerspielerInnen auf einen vereinfachten Archetypus. Während dies eine Generalisierung von potentiell problematischen Verhaltensweisen wie Aggression oder Sucht erleichtert und es auch Hinweise darauf gibt, dass einige Personen einen übermäßigen Spielkonsum aufweisen und in manchen Fällen Spielsucht existieren könnte (vgl. Griffiths et al. 2003: 90), wird dabei vollkommen die Tatsache ignoriert, dass verschiedene Menschen sich aus unterschiedlichen Gründen den Computerspielen zuwenden und daher ein und dasselbe Spiel völlig andere Bedeutungen und Konsequenzen für die SpielerInnen haben kann (vgl. Yee 2006b: 774). Zudem können SpielerInnen aufgrund des Wandels der Lebensumstände ihr SpielerInnenprofil wechseln, womit sich auch die damit verbundenen Spielerfahrungen und Motive verändern können (vgl. Götzenbrucker/Köhl 2008: 64 f.; vgl. Seifert/Jöckel 2008: 308). Unterschiede bestehen jedoch nicht nur zwischen Individuen, sondern auch in der soziodemographischen Zusammensetzung der SpielerInnenklientel bei den verschiedenen Spielgenres (vgl. Griffiths et al. 2003: 89; Williams et al. 2008: 1009). Auch innerhalb eines Genres kann es abseits des

Mainstreams SpielerInnenpopulationen geben, die sich, wie die vorliegenden Ergebnisse belegen, in ihrer Zusammensetzung und auch in ihren Motivationen von anderen Spielen unterscheiden. In dieser Studie konnten verschiedene Nutzungsmotive mit Spielerfahrungen in Verbindung gebracht werden. Auch wenn die hier skizzierten Zusammenhänge stark vereinfacht dargestellt werden, konnten Verbindungen aufgedeckt werden, deren Analyse ein lohnendes Ziel für zukünftige Forschungen darstellt.

Literatur

Aventurine (2011): Darkfall Online, unter: <http://www.darkfallonline.com/> (letzter Zugriff: 03.01.2013)

Bartle, Richard A. (2004): Designing Virtual Worlds, Indianapolis: New Riders.

Bortz, Jürgen (1999): Statistik für Sozialwissenschaftler, Berlin: Springer.

Chan, Elaine/Vorderer, Peter (2006): Massively Multiplayer Online Games, in: Vorderer, Peter/Jennings, Bryant (2006c): Playing Computer Games: Motives, Responses, and Consequences, New Jersey: Mahwah, 77–90.

Chen, Hsueh-Hua Vivian/Priscilla Siew, Koon Phuah/Duh, Henry (2007): What makes MMORPGs fun. An explication of enjoyment, social interaction, and types of gamers, in: Conference Papers – International Communication Association, Annual Meeting, 1–32.

Cypra, Olgierd (2005): Warum spielen Menschen in virtuellen Welten? Eine empirische Untersuchung zu Online-Rollenspielen und ihren Nutzern, Mainz, unter: <http://www.staff.uni-mainz.de/cyprao> (letzter Zugriff: 04.01.1013).

Ducheneaut, N./Yee, N./Nickell, E./Moore, R. J. (2006): „Alone Together? Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Games, in: Conference proceedings on human factors in computing systems (CHI 2006), 407–416.

Franken, Robert E./Brown, Douglas J. (1995): Why do people like competition? The motivation for winning, putting forth effort, improving one's performance, performing well, being instrumental, and expressing. *Personal individual Differences*, Vol. 19, No. 2, 175–184.

Fritz, Jürgen (2008): Computerspiele(r) verstehen. Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Götzenbrucker, Gerit/Köhl, Margarita (2008): Spielerkarrieren. Habitus und Lebensstile von Online RollenspielerInnen in Österreich. Eine Folgestudie, Wien, unter: http://bupp.at/uploads/media/Spielerkarrieren_Habitus_und_Lebensstile_von_Online_RollenspielerInnen_Folgestudie_2008.pdf

Griffiths, Mark D./Davies, Mark N. O./Chappell, Darren (2003): Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming, in: *Cyberpsychology & Behavior*, Volume 6, Number 1, 81–91.

Griffiths, Mark D./Davies, Mark N.O./Chappell, Darren (2004a): Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming, in: *Cyber-psychology & Behavior*, Volume 7, Number 4, 479–487.

Griffiths, Mark D./Davies, Mark N.O./Chappell, Darren (2004b): Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers, in: *Journal of Adolescence*, 27, 87–96.

Grüniger, Helmut/Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey (2008): Generation 35 Plus, Eine explorative Interviewstudie zu den Spezifika älterer Computerspieler, in: Quandt, Thorsten et al. (2008): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Hartmann, Tilo (2008): Let's compete! Wer nutzt den sozialen Wettbewerb in Computerspielen?, in: Quandt, Thorsten et al.: *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Inderst, Rudolf T. (2009): *Vergemeinschaftung in MMORPGs*. Boizenburg: Hülsbüsch.

Jansz, J./Tanis, M. (2007): Appeal of playing online first person shooter games, in: *Cyberpsychology & Behavior*, Volume 10, Number 1.

Klimmt, Christoph (2008): Die Nutzung von Computerspielen. Interdisziplinäre Perspektiven, in: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (2008): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

LaRose, Robert/Shaw, Patrick/Wirth, Christina (2006): Reaching New Levels in Massively Multiplayer Online Games. A Social Cognitive Theory of MMO Usage, in: *Conference Papers International Communication Association, Annual Meeting*, 1–30.

Lin, Shu-Fang (2010): Gender Differences and the Effect of Contextual Features on Game Enjoyment and Responses, in: *Cyberpsychology & Behavior*, Volume 13, Number 5.

Mortensen, Torill Elvira (2006): WoW is the New MUD: Social Gaming from Text to Video, in: *Games and Culture* 1: 397–413.

Poitzmann, Nikola (2007): *Sucht nach virtuellen Welten? Aufbau und Wirkung des Online-Rollenspiels Everquest*, Marburg: Tectum.

Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey (2008): *Online-Spieler in Deutschland 2007*.

Befunde einer repräsentativen Studie, in: Quandt, Thorsten et al. (2008): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (2008): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Seifert, Robert/Jöckel, Sven (2008): Die Welt der Kriegskunst, Nutzungsmotivation und Spielerleben im Massively Multiplayer Roleplaying Game World of Warcraft, in: Quandt, Thorsten: *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Sherry, John L./Lucas, Kristen/Greenberg, Bradley S./Lachlan, Ken (2006): Video Game Uses and Gratifications as Predicators of Use and Game Preference, in: Vorderer, Peter/Jennings, Bryant (2006c): Playing Computer Games: Motives, Responses, and Consequences, Mahwah/New Jersey: Lawrence Erlbaum.

Taylor, T. L. (2006): Play between worlds, Exploring online game culture. London: MIT Press.

Vorderer, Peter/Jennings, Bryant (2006): Playing Computer Games: Motives, Responses, and Consequences, Mahwah/New Jersey: Lawrence Erlbaum.

Williams, Dmitri/Yee, Nick/Caplan, Scott E. (2008): Who plays, how much, and why Debunking the stereotypical gamer profile, in: Journal of Computer-Mediated Communication, Vol. 13 Issue 4, 993–1018.

Winkler, Peter (2007): Computerlexikon 2008, München: Markt+Technik Verlag.

Yee, Nicholas (2004): Unmasking the Avatar: The Demographics of MMO Player Motivations, In-Game Preferences, and Attrition, unter: http://www.gamasutra.com/view/feature/2139/unmasking_the_avatar_the_.php (letzter Zugriff: 04.01.2013).

Yee, Nicholas (2005a): The Daedalus Project, the psychology of MMORPGS, unter: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001298.php?page=7> (letzter Zugriff: 04.01.2013)

Yee, Nicholas (2005b): Motivations of play in MMOPRGs, unter: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.96.7766&rep=rep1&type=pdf> (letzter Zugriff: 04.01.2013)

Yee, Nick (2005c): The psychology of Massively Multiuser Online Role Playing Games. Motivations, emotional investment, relationships and problematic usage, in: Computer Supported Cooperative Work, 1, Volume 34, Avatars at Work and Play, 187–207.

Yee, Nick (2006a): The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments, in: PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments, 309–329.

Yee, Nick (2006b): Motivations for Play in Online Games, in: Cyberpsychology & Behavior, Volume 9, Number 6, 772–775.